A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remo

NES-UM-FAH

SUPER MARIO BROS. 3™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

Ⓣ

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge en te lage temperaturen, ga er voorzichtig mee om en haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten en houd de cassette uit de buurt van water en vuil, anders ontstaan er storingen.
3) Probeer niet de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de spelcassette altijd in zijn doosje.
5) Controleer steeds of er geen stof en vuil aan de aansluitrand van de cassette zit voordat je deze in je Nintendo steekt.

N.B. Om produktverbeteringen mogelijk te maken kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder waarschuwing vooraf worden gewijzigd.

ATTENTION

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le frapper, de l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des matériaux étrangers avant d'insérer cette dernière dans le Control Deck.

***N.B.:** Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis.*

Hartelijk dank voor het kopen van deze Nintendo spelcassette met Super Mario Bros. 3™ voor je Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door zodat je weet hoe je dit spel moet spelen en houd hem ook steeds bij de hand om er dingen in op te zoeken.

INHOUD

HET VERHAAL 5
HOE DE CONTROLLERS WERKEN 6
NIEUWE TECHNIEKEN 13
BEWEGINGEN DIE JE AL KENT 16
HOE JE SUPER MARIO BROS. 3 SPEELT 17
HOE JE HET SPEL MET 1 SPELER SPEELT 19
HOE JE HET SPEL MET 2 SPELERS SPEELT 33
DE ACHT KONINKRIJKEN 36
DE FIGUREN 41

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Super Mario Bros. 3™ pour votre système de jeu Nintendo®

Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer de l'utilisation adéquate de votre nouveau jeu, et conserver le manuel pour vous y référer ultérieurement.

TABLE DES MATIERES

HISTOIRE DU JEU 5
UTILISATION DE LA MANETTE 6
NOUVELLES TECHNIQUES 13
TECHNIQUES DEJA CONNUES 16
PROCEDURES DE JEU 17
PROCEDURES DE JEU - PARTIE A 1 JOUEUR 19
PROCEDURES DE JEU - PARTIE A 2 JOUEURS 33
LES HUIT ROYAUMES 36
LES PERSONNAGES 41

©1991 Nintendo Co., Ltd. ™ & ® Trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd. ™ et ®, marque de commerce et marque déposée de Nintendo Co., Ltd.

EEN MEDEDELING VAN MARIO

"Hallo, hoe gaat het ermee? Het is alweer zo lang geleden dat we elkaar gezien hebben. Bowser heeft zijn leven nog steeds niet gebeterd. Daarom gaan Luigi en ik weer opnieuw op avontuur. Kom je mee? Prima!"

"Super Mario 3 is het nieuwste spel in de serie over de Super Mario Brothers. Ook tijdens deze reis zal je weer heel wat meemaken. Zowel beginners als geharde veteranen uit onze vorige spellen zullen er weer een hoop plezier mee beleven! Laten we Super Mario Bros. 3 maar eens onder de loep nemen."

UN MESSAGE DE MARIO

"Allô! Comment ça va? Cela fait bien longtemps que nous nous sommes rencontrés. Bowser recommence à faire des siennes, aussi Luigi et moi allons-nous embarquer dans une nouvelle aventure. Cette fois-ci, l'aventure s'appelle Super Mario Bros. 3, la toute dernière de la série des Super Mario Brothers. Tu vivras beaucoup de moments excitants tout au long de ton expédition. Que tu viennes de te joindre à nous ou que tu sois un vieux ou une vieille de la vieille, tu t'amuseras comme jamais! Voyons plus en détail ce que Super Mario Bros. 3 te propose."

Bowser is weer terug!!!

Bowser est de retour!!!

"Ha, ha, ha! Dit zijn mijn zeven kinderen die mij gaan helpen de Champignon-Wereld te veroveren!"

"Ha! Ha! Ha! Mes sept enfants m'aideront à conquérir le Monde des Champignons."

Dit zijn Bowser's kinderen!!
Voici les enfants de Bowser.

MORTON KOOPA JR.
MORTON KOOPA JR.

WENDY O. KOOPA
WENDY O. KOOPA

LARRY KOOPA
LARRY KOOPA

"Wij zijn gek op gemene streken!!"
"Nous adorons déplaire!!"

IGGY KOOPA
IGGY KOOPA

ROY KOOPA
ROY KOOPA

LUDWIG VON KOOPA
LUDWIG VON KOOPA

LEMMY KOOPA
LEMMY KOOPA

HET VERHAAL / HISTOIRE

Dankzij het moedige optreden van Mario en Luigi heerst er al geruime tijd rust en vrede in het Champignon-Koninkrijk. Dit biedt toegang tot de Champignon-Wereld, waar het bepaald geen koek en ei is. Want Bowser heeft zijn zeven kinderen naar dit rijk gestuurd om er zoveel kwaad te stichten als ze maar willen. In ieder land van de Champignon-Wereld hebben zij de koninklijke toverstaf gestolen en daarmee de koningen van de betreffende landen in dieren veranderd. Het is nu aan Mario en Luigi om deze zeven toverstaven weer bij Bowser's zeven kinderen terug te halen en de koningen weer hun normale gedaante te geven. "Tot ziens en veel geluk!" hebben de Prinses en de Pad onze vrienden nageroepen bij het begin van hun reis tot diep in de Champignon-Wereld.

Le Royaume des Champignons est en paix grâce aux brillants exploits de Mario et Luigi. Le Royaume des Champignons donne sur le Monde des Champignons où tout n'est pas rose. Bowser a envoyé ses 7 enfants agir comme bon leur semble au sein du Monde des Champignons habituellement plutôt calme. Ils ont volé le sceptre royal de chaque pays du Monde des Champignons et les utilisent pour changer les rois de ces pays en animaux. Mario et Luigi doivent récupérer les sceptres royaux volés par les 7 enfants de Bowser pour que les rois retrouvent leur apparence initiale. "Au revoir et bonne chance!" dirent la Princesse et Toad tandis que Mario et Luigi commençaient leur voyage au plus profond du Monde des Champignons.

"Wij hebben zeven toverstaven van de zeven koningen gestolen. Ieder van ons heeft er één. Wij moeten ze van onze vader goed beschermen."

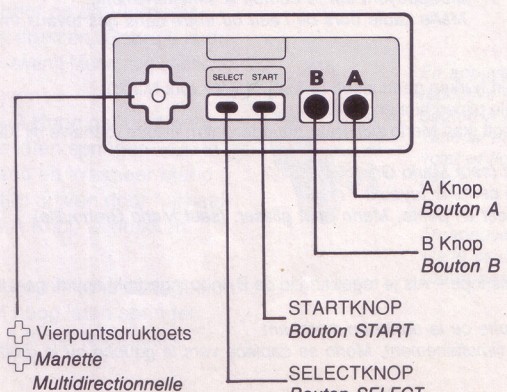
"Nous avons pris 7 sceptres à 7 rois. Chacun de nous en a un. Notre père nous a demandé de protéger les sceptres."

HOE DE CONTROLLERS WERKEN / *UTILISATION DE LA MANETTE*

Gebruik bij het spel voor één speler controller 1.
Gebruik bij het spel voor twee spelers de controllers 1 en 2.

Pour les parties à 1 joueur, utiliser la manette 1
Pour les parties à 2 joueurs, utiliser les manettes 1 et 2.

Controller 1/Controller 2
Manette 1 / Manette 2



Vierpuntsdruktoets
Manette Multidirectionnelle

Omhoog
* Mario kan door een deur gaan.
* Druk je tegelijkertijd op de A Knop, dan kan Mario uit het water omhoog springen.
* Druk je tegelijkertijd op de A Knop, dan kan Mario enkele omgekeerde pijpen binnengaan.

Haut
* *Mario franchit une porte.*
* *En appuyant sur le bouton A simultanément, Mario saute hors de l'eau ou entre dans des tuyaux inversés.*

Neer
* Mario kan op zijn hurken gaan zitten (behalve bij Kikvors Mario).
* Mario kan enkele pijpen binnengaan.
* Als de bodem helt, kan Mario zich naar beneden laten glijden (behalve bij Kikvors Mario).

Bas
* *Mario s'accroupit (sauf Mario Grenouille).*
* *Mario entre dans certains tuyaux.*
* *Quand le terrain est en pente, Mario peut glisser. (sauf Mario Grenouille)*

Links en Rechts
* Mario kan naar links en rechts lopen. Als je tegelijkertijd de B knop ingedrukt houdt, gaat Mario hollen.

Vers la gauche ou la droite
* *Mario se déplace vers la gauche ou la droite en marchant.*
* *En appuyant sur le bouton B simultanément, Mario se déplace vers la gauche ou la droite en courant.*

A Knop

* Springen
  Hoe langer je de A Knop ingedrukt houdt, hoe hoger Mario springt.
* Zwemmen
  In het water kun je Mario laten zwemmen door herhaaldelijk op de A Knop te drukken. Als Mario een Kikvorspak draagt kun je hem laten zwemmen door op de Vierpunts-druktoets te drukken. Gebruik je de A Knop, dan zwemt Mario nog sneller.
* Vliegen/Drijven
  Nadat je de A Knop gebruikt hebt om Mario te laten springen, kun je Tanooki Mario en Wasbeer Mario korte tijd laten drijven door herhaal-delijk op de A Knop te drukken.
* Supersprong
  Als Mario op een vijand springt, kun je hem heel hoog laten springen door op de A Knop te drukken.

Bouton A

* *Pour sauter*
  Plus tu appuies sur le bouton A, plus Mario saute haut.
* *Pour nager*
  En appuyant sur le bouton A de façon répétitive, Mario peut nager dans l'eau. Si Mario porte un costume de grenouille, il peut nager en utilisant la ✚ manette multidirectionnelle. En appuyant sur le bouton A, Mario peut nager encore plus vite.
* *Pour voler/flotter*
  En appuyant sur le bouton A de façon répétitive après avoir appuyé sur le bouton A pour faire sauter Mario, Mario Tanooki et Mario Raton-laveur peuvent voler et flotter pendant un court laps de temps.
* *Pour faire un super-saut*
  En appuyant sur le bouton A lorsque Mario saute sur un ennemi, Mario peut sauter encore plus haut.

B Knop

* **Versnellen**

Druk je op de B Knop terwijl Mario loopt, dan gaat hij sneller lopen. Hoe sneller hij loopt, hoe hoger en verder hij ook kan springen. Naarmate je hem sneller laat lopen wijst de Energiemeter (> > > > > > >(P)) meer kracht aan. Als de wijzer hiervan helemaal bovenaan staat, spreidt Mario zijn armen, klinkt er een fluitsignaal en gaat de (P) knipperen. Zodra dat gebeurt, moet je heel snel achter elkaar op de A Knop drukken om hem te laten vliegen.

* **Het oprapen van een schild**

Nadat je op een Koopa bent gesprongen, kun je zijn schild oprapen door daar van opzij tegenaan te slaan terwijl je de B Knop ingedrukt houdt. Laat de B Knop los om tegen het schild te schoppen.
(Tip: Deze techniek komt je ook goed van pas als je op vreemde plaatsen blokken kapot moet slaan.)

Bouton B

* ***Pour accélérer***

En appuyant sur le bouton B lorsque Mario marche, Mario accélérera. Quand Mario marche d'un pas accéléré, il peut sauter plus haut et plus loin. A mesure que Mario accélère, le compteur de puissance (▷ ▷ ▷ ▷ ▷ ▷ ▷(P)) augmente. Quand le compteur de puissance a atteint son sommet, Mario déploie ses bras, un sifflement se fait entendre et le (P) du compteur clignote. Alors, en appuyant sur le bouton A de façon répétitive, Mario s'envole.

* ***Pour ramasser une carapace***

Après que Mario ait sauté sur un Koopa, il peut en ramasser la carapace en appuyant sur le bouton B. En relâchant, le bouton B, Mario donnera un coup de pied à la carapace.
(Truc: Ce procédé est très utile pour briser des blocs dans des endroits imprévus.)

* **Kwispelen met je staart**
  Tanooki Mario of Wasbeer Mario kunnen een "staartaanval" doen als je op de B Knop drukt. Met die staart kun je blokken breken en sommige vijanden verslaan.

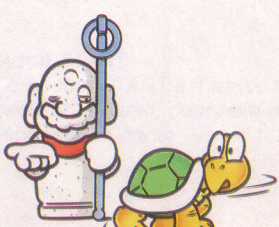
* **Gooi vuurballen**
  Als Mario een Vuurbloem opraapt kan hij met vuurballen gooien door op de B Knop te drukken.

* **Verander in een Standbeeld**
  Door zowel op de B Knop als op de onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken kun je Tanooki Mario voor korte tijd in een standbeeld veranderen. Zolang hij dat is, kan niets hem deren.

* ***Pour faire bouger la queue***
  En appuyant sur le bouton B, Mario Tanooki ou Mario Raton-laveur peuvent attaquer avec leur queue, et peuvent briser des blocs et vaincre certains ennemis.

* ***Pour lancer des boules de feu***
  En appuyant sur le bouton B après avoir cueilli une Fleur de feu, Mario peut lancer des boules de feu.

* ***Pour se changer en statue***
  En appuyant sur le bouton B et sur la flèche Bas de la ✚ manette multidirectionnelle, Mario Tanooki peut se changer momentanément en statue et devenir insensible.

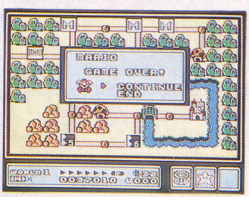


"Grrr... Je bent wel slim. Door al die nieuwe bewegingen is Mario moeilijk te verslaan. Dat kan ik beter aan Pappa vertellen!"

"Grrrrr. Petit rusé! Avec tous ses nouveaux trucs, Mario sera bien difficile à vaincre. Je ferais mieux d'en parler à notre père..."

SELECTKNOP

* Gebruik de SELECTKNOP om de cursor over het titelscherm en het "game over" scherm te leiden.



Bouton SELECT

* *Le bouton SELECT est utilisé pour déplacer le curseur à l'écran Titre et à l'écran GAME OVER.*

STARTKNOP

* Met de STARTKNOP start je het spel.

* **Pauzefunctie**
  Als je tijdens het spel wilt pauzeren druk je op de STARTKNOP. Herhaal dat om het spel te hervatten.

Bouton START

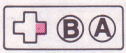
* *Le bouton START est utilisé pour faire débuter la partie, pour faire une PAUSE et reprendre la partie.*

NIEUWE TECHNIEKEN!/*NOUVELLES TECHNIQUES!*

Een schild vasthouden
Tenir un coquillage

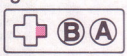
(Houd de B Knop ingedrukt)
(Appuyer sur le bouton B)

Hollen met een schild
Courir avec un coquillage



(Houd de B Knop ingedrukt)
(Appuyer sur le bouton B)

Tegen een schild schoppen
Coup de pied dans un coquillage

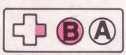


(Laat de B Knop los)
(Relâcher le bouton B)

Een blok breken
Destruction d'un bloc

Als Mario een staart heeft
Quand Mario a une queue

Harder lopen
Accélereration

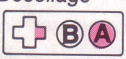


Krachtmeter gaat omhoog
Le compteur de puissance augmente

Nog harder lopen
Accélération croissante

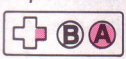
Meter vol, (P) gaat knipperen
Compteur au maximum, (P) se met à clignoter

Opstijgen
Décollage

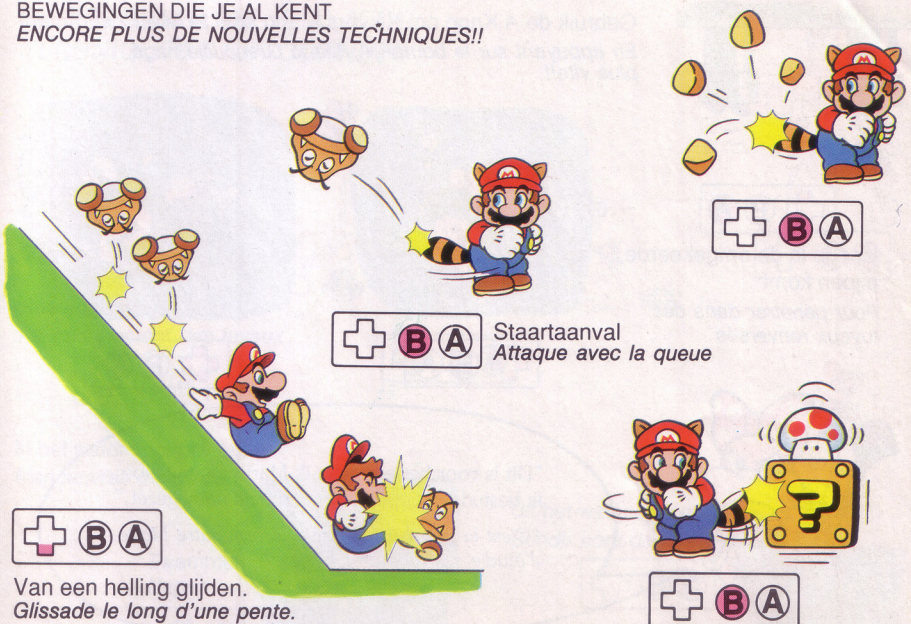


Druk snel achtereen de A Knop
Appuyer sur le bouton A de façon répétitive

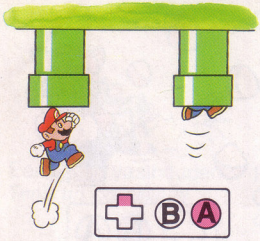
Mario kan maar korte tijd vliegen.
Mario vole pendant un court laps de temps



BEWEGINGEN DIE JE AL KENT
ENCORE PLUS DE NOUVELLES TECHNIQUES!!



Van een helling glijden.
Glissade le long d'une pente.

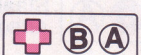


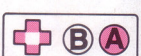
Hoe je in de omgekeerde pijpen komt

Pour pénétrer dans des tuyaux renversés

Gebruik de A Knop om Kikvors Mario snel te laten zwemmen!

En appuyant sur le bouton A, Mario Grenouille nage plus vite!!

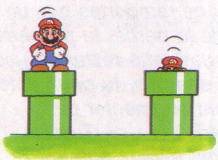




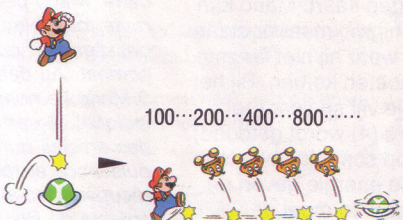
"Dit is voor het eerst dat ik Mario tegengekom. Ik bestudeer zijn bewegingen heel nauwgezet."

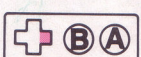
"C'est la première fois que je rencontre Mario. J'étudie ses moindres gestes."

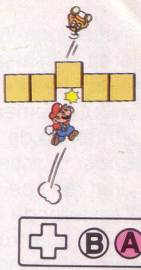
BEWEGINGEN DIE JE AL KENT
TECHNIQUES DÉJA CONNUES



Hoe de pijpen werken
Fonctionnement des tuyaux



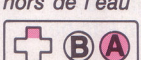




In het water voortbewegen
Manoeuvres dans l'eau

Zwemmen
Nager

Uit het water springen
Bondir hors de l'eau



HOE JE SUPER MARIO BROS. 3 SPEELT / PROCÉDURES DE JEU

De Champignon-Wereld waarin Mario's avonturen zich afspelen telt acht koninkrijken. Elk hiervan heeft een eigen kaart. Mario kan iedere route nemen die hij wil, maar er staan veel punten op de kaart waar hij niet langs kan zonder in actie te moeten komen. Bij het begin van het spel krijg je vijf spelers (het aantal resterende Mario's (4) wordt getoond). Tijdens het spel kun je op sommige plaatsen voorwerpen vinden die je energie geven en zelfs extra Mario's (1-Ups). Je moet de koninklijke toverstaven heroveren op Bowser's zeven kinderen.

Le Monde des Champignons compte 8 royaumes. Chaque royaume a sa propre carte. Mario peut choisir n'importe quelle route mais bien des étapes ne peuvent être passées tant que tu ne remportes pas un combat. Au début de la partie, tu possèdes 5 Mario (le nombre de Mario restant (4) sera indiqué). A certains endroits, tu peux obtenir des articles qui feront augmenter ta puissance et tes Marios (1-Up). Tu dois récupérer les sceptres royaux que les 7 enfants de Bowser ont volés.

Als je in de demonstratie-stand op de STARTKNOP drukt, zie je het titelscherm. Kies hierop met de SELECTKNOP of je alleen of met zijn tweeën wilt spelen. Druk je daarna weer op START, dan verschijnt de kaart van Wereld 1 en kan het spel beginnen.

Au mode de démonstration, appuie sur le bouton START pour appeler l'écran Titre. À l'écran Titre, appuie sur le bouton SELECT pour choisir entre une partie à 1 joueur et une partie à 2 joueurs. Appuie à nouveau sur le bouton START pour faire apparaître la carte du monde 1 et commencer la partie.

"Ha, ha! Mario en zijn vrienden zullen nu wel knap zenuwachtig zijn. Ik kan nauwelijks wachten tot ik hem ontmoet!"

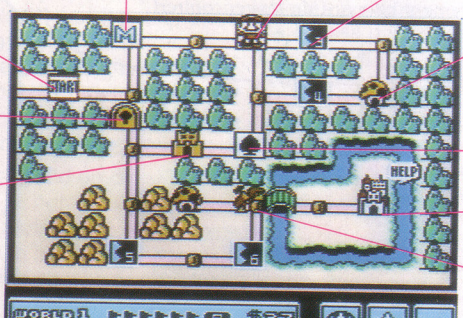
"Ha ha! Mario et ses amis doivent commencer à être nerveux. Je peux difficilement attendre de les rencontrer!"

HOE JE HET SPEL MET 1 SPELER SPEELT

Dit is het scherm met de kaart van Wereld 1. Laat Mario naar het vakje met de "1" gaan en druk op de A Knop. Je krijgt dan het actiebeeld voor Wereld 1 te zien.

PROCEDURES DE JEU - PARTIE A 1 JOUEUR

Voici l'écran illustrant la carte du monde 1. Dirige Mario vers le carré numéroté "1" et appuie sur le bouton A pour faire apparaître la scène d'action du monde 1-1.



STARTVAK
TABLEAU DE DEPART

DOORGANGSVAK
TABLEAU LIBÉRÉ

MARIO
MARIO

ACTIEBEELD-VAK
TABLEAU DE SCENE D'ACTION

PADDEHUIS
MAISON DE TOAD

AFGESLOTEN DEUR
PORTE VERROUILLEE

SCHOPPEN-VAK
TABLEAU DE PIQUE

MINI-FORT
MINI-FORTERESSE

FORT
FORTERESSE

HAMMER BROERS
FRERES MARTEAUX

NUMMER WERELD
NUMERO DU MONDE

AANTAL GENOMEN KAARTEN
CARTES PRISES

AANTAL RESTERENDE MARIO'S
NOMBRE DE MARIOS RESTANTS

ENERGIE-METER
COMPTEUR DE PUISSANCE

SCORE
MARQUE

RESTERENDE TIJD
TEMPS A ECOULER

AANTAL MUNTEN
NOMBRE DE PIECES DE MONNAIE

STARTVAK

TABLEAU DE DEPART

Mario commence ici.

ACTIEBEELD-VAK

TABLEAU DE SCENE D'ACTION

In dit vak zie je een actiebeeld. Als Mario in zo'n beeld wordt verslagen, wordt hij op de Wereldkaart teruggezet.

Ce tableau illustre une scène d'action. Si Mario est vaincu pendant une scène de combat, il retournera à la carte du monde.

● BLOKKEN

Sla van onderen tegen de blokken aan of ram ze van opzij. Dan kan er een nuttig voorwerp uitspringen.

●BLOCS

Frappe les blocs à partir du bas ou sur le côté. Un objet utile pourrait en sortir.

Baksteen (Brick)
Super Mario kan deze breken.

Brique
Super Mario peut la briser.

Vraagblok (Question Block)
Waarschijnlijk komt hier iets interessants uit.

Point d'interrogation
Il en sortira sûrement quelque chose d'intéressant.

Wisselblok (Switch Block)
Als je dit aanraakt, kan er iets vreemds gebeuren.

Bloc rotatif
Lorsqu'on le touche, quelque chose d'étrange se produit.

Springblok (Jump Block)
Met een goede timing kun je heel hoog springen.

Bloc de saut
Si la synchronisation est bonne, tu peux sauter très haut.

(Er zijn nog verschillende andere soorten blokken!)
(Il existe aussi d'autres types de blocs.)

● VOORWERPEN

Munt (Coin)
Verzamel 100 munten en je verdient een extra Mario.

Pièce de monnaie
100 pièces de monnaie procurent un Mario en prime.

Sterreman (Starman)
Maakt je korte tijd onzichtbaar.

Personnage-étoile
Rend invicible pendant un court laps de temps.

Superblad (Super Leaf)
Verandert Mario in Wasbeer Mario.

Super-feuille
Change Mario en Mario Raton-laveur.

●OBJETS

1-Up Champignon (1-Up Mushroom)
Verdien een extra Mario.

Champignon 1-Up
Procure un Mario en prime.

Superchampignon (Super Mushroom)
Verandert Mario in Super Mario.

Super-champignon
Change Mario en Super Mario.

Vuurbloem (Fire Flower)
Verandert Mario in Vuur Mario.

Fleur de feu
Change Mario en Mario Féroce.

(Er zijn nog veel meer verrassingen die hier niet staan!)
(Bien d'autres surprises t'attendent!!)

VERZAMEL MEER ENERGIE DOOR VOORWERPEN MEE TE NEMEN

AUGMENTE TA PUISSANCE EN RAMASSANT DES OBJETS

Mario
Mario

Superchampignon
Super-champignon

Super Mario
Super Mario

Vuurbloem
Fleur de feu

Superblad
Super-feuille

Vuurbloem
Fleur de feu

Wasbeer Mario
Mario Raton-laveur

Superblad
Super-feuille

Vuur Mario
Mario Féroce

● LIFTEN

Er zijn diverse typen liften.

Rail-liften (Rail Lifts)

Beweeg je voort langs de rails.

Draaiende liften (Rotary Lifts)

Soms gaan deze liften draaien. Kijk uit, anders word je er afgegooid!

Donut-lift (Donut Lift)

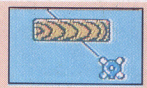
Meer "valkuil" dan lift. Als je hierop stapt, gaan ze schudden en vallen ze.

Richting-lift (Directional Lift)

Je kunt de richting hiervan zelf bepalen door te springen en in de lucht op de gewenste richtingpijl te drukken.

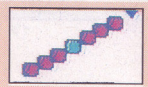
●*ASCENSEURS*

Il y diverses sortes d'ascenseurs.



Les ascenseurs sur rails

Se déplacent sur des rails.



Les ascenceurs rotatifs

Tournoient parfois. Sois prudent(e) sinon ça tournera mal pour toi.

Les ascenceurs Donut

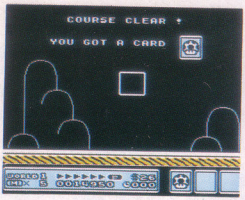
Plus une chute qu'un ascenseur. Quand Mario met le pied dessus, ils bougent et tombent.

Les ascenseurs directionnels

Tu peux contrôler la direction de cet ascenseur en sautant et en appuyant sur la flèche directionnelle désirée lors du saut.

● DOEL

Aan het einde van elk actie-beeld vind je een doel waarin drie soorten kaarten knipperen (Champignon, Bloem en Ster). Spring omhoog en raak het doel aan om een kaart te grijpen en verlaat dan dat niveau. Als je drie kaarten hebt, krijg je een extra Mario. Heb je drie dezelfde kaarten, dan krijg je nog meer Mario's (zie volgende pagina).



●*BUT*

A la fin de chaque scène d'action, tu trouveras un but. Dans le but se trouvent trois cartes clignotantes différentes (Champignon, Fleur, Étoile). Saute et touche le but pour attraper une carte et libérer le niveau. Si tu atteins trois cartes identiques, tu obtiendras encore plus de Marios en prime.

3 Champignonkaarten
3 Cartes Champignon

2 Extra Mario's
2 Marios en prime

3 Bloem-kaarten
3 Cartes Fleur

3 Extra Mario's
3 Marios en prime

3 Ster-kaarten
3 Cartes Étoile

5 Extra Mario's
5 Marios en prime

* De kaarten worden onderaan het scherm getoond.
* Aan het einde van een actiebeeld verdien je een bonus, afhankelijk van de tijd die je nog over hebt.
* Alle vijanden die nog op het scherm staan als je het doel aanraakt veranderen in munten.

PAS OP, DE VOLGENDE SITUATIES ZIJN DODELIJK!

Je verliest een Mario:

* Als je door een vijand wordt aangeraakt. Ben je Super Mario, dan verlies je geen leven als je door een vijand wordt aangeraakt, maar word je weer een gewone Mario. Ben je Vuur Mario of Wasbeer Mario, dan word je weer Super Mario. Mario knippert een paar tellen als je wordt geraakt. Gedurende die tijd is hij onoverwinnelijk.
* Als je in een gat of in vuur valt.
* Als je tijd voorbij is (de resterende tijd staat dan op 0).

** Les cartes sont affichées au bas de l'écran.*
** A la fin d'une scène d'action, une prime est ajoutée à ta marque dépendamment du temps qui reste à écouler.*
** Tous les ennemis qui restent à l'écran au toucher du but seront changés en pièces de monnaie.*

ATTENTION! CE QUI SUIT POURRAIT ÊTRE FATAL!

Tu perds un Mario:

** Quand tu es touché(e) par un ennemi. Si tu es Super Mario, tu ne perdras pas de vie mais tu redeviendras Mario ordinaire. Si tu est Mario Féroce ou Mario Raton-laveur, tu redeviendras Super Mario. Si tu es Super Mario et que tu es touché, tu clignoteras quelques secondes avant de redevenir Mario ordinaire. Lorsqu'il clignote, Mario est invincible.*
** Quand tu tombes dans un trou ou dans du feu.*
** Quand tu manques de temps (le temps restant tombe à 0).*

DOORGANGSVAK

Aan het eind van ieder actiebeeld verschijnt dit vak. Je kunt daar vrijelijk doorheen gaan. (Als Luigi hier in het spel voor twee spelers doorheen gaat, zie je een "L".)

TABLEAU LIBERE

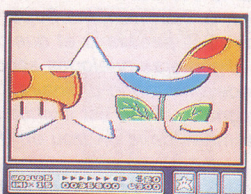
Quand tu termines une scène d'action, ce tableau apparaît. Tu peux passer à une autre étape de ton choix. (Pour les parties à 2 joueurs, un "L" apparaît lorsque Luigi termine la scène.)

SCHOPPEN-VAK

Hier speel je een soort fruit-automatenspel. Je moet de plaatjes op een rij zien te krijgen. Elke keer als je op de A Knop drukt draait de rij plaatjes langzamer rond en stopt. Als je een beeld completeert, verdien je extra Mario's.

TABLEAU DE PIQUE

Ce tableau est comme une machine à sous. L'objectif est d'aligner les images. En appuyant sur le bouton A, la ligne ralentira et s'arrêtera. En complétant une image, tu obtiens des Marios en prime.



Champignon-plaatje — 2 Extra Mario's
Image de champignon — 2 Marios en prime

Bloem-plaatje — 3 Extra Mario's
Image de fleur — 3 Marios en prime

Ster-plaatje — 5 Extra Mario's
Image d'étoile — 5 Marios en prime

(Als je wilt kun je langs dit punt gaan zonder te spelen.)
(Tu peux sauter cette étape si tu le désires.)

SCHOPPEN-VAK MET LETTERS"N"

Af en toe verschijnt dit op het kaartscherm. Het bevat een "memory"-kaartspel. Wijs met de Vierpuntsdruktoets een kaart aan en kies die dan door op de A knop te drukken. Kies vervolgens nog een kaart. Zijn die gelijk, dan krijg je het voorwerp dat op die kaarten staat. Je kunt doorgaan met spelen totdat je twee keer verkeerd kiest.

TABLEAU DE PIQUE MARQUE "N"

Ce tableau apparaîtra à l'occasion sur l'écran de la carte du monde. Il contient un jeu de cartes "deux font la paire". Dirige-toi vers la carte choisie en utilisant la ✚ manette multidirectionnelle et appuie ensuite sur le bouton A pour sélectionner cette carte.

MINI-FORT/*MINI-FORTERESSE*

De Mini-Forten worden bewaakt door Boom Boom, een keiharde bewaker van Bowser. Als je hem verslaat krijg je een toverbal, stort het Mini-Fort in elkaar en gaat de deur van het slot.

& ET

AFGESLOTEN DEUR/*PORTE VERROUILLÉE*

La mini-forteresse est gardée par Boum Boum, un robuste serviteur de Bowser. Quand tu le vaincs, tu obtiens une balle magique et la mini-forteresse s'effondre. Et la Porte Verrouillée s'ouvre.

PADDHUIS

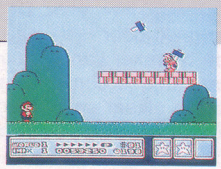
Hier kan Mario een aantal nuttige dingen krijgen. Ga voor één van de schatkisten staan en druk op de B Knop. De kist gaat dan open en er springt iets uit. (Als je wilt kun je het Paddehuis passeren zonder er in te gaan.)

LA MAISON DE TOAD

Mario peut y obtenir quelques objets utiles. Dirige-toi devant l'un des coffres à trésor et appuie sur le bouton B. Le coffre à trésor s'ouvrira et l'objet en sortira. (Tu peux sauter cette étape si tu le désires.)

DE HAMMER BROERS

Ergens op de kaart hangen de Hammer Broers uit. Als je ze tegenkomt volgt er een gevecht. Versla je ze, dan word je beloond met een bijzonder voorwerp. (De Hammer Broers zijn in elke wereld anders.)



LES FRERES MARTEAUX

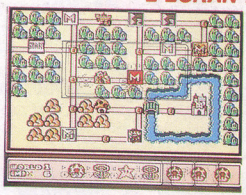
Les frères marteaux vont inévitablement se retrouver quelque part dans la carte. Quand tu les rencontreras, la bataille s'engagera. Si tu les vaincs, tu sera récompensé par un objet spécial.
(Les frères marteaux sont différents de monde en monde.)

DINGEN DIE JE OP HET KAART-SCHERM KUNT GEBRUIKEN

De voorwerpen die je in het Paddehuis of door de Hammer Broers te verslaan kunt krijgen kun je in het Kaart-Scherm gebruiken. Je kunt maar één ding tegelijk gebruiken. Als je in dit scherm bent en op de B Knop drukt, zie je de voorwerpen die je bezit (in het vak onderaan het scherm). Kies het voorwerp dat je wilt gebruiken door links of rechts op de vierpuntsdruktoets te drukken en bevestig die keus met de A Knop. Als je meer dan één scherm vol met voorwerpen hebt, kun je naar andere schermen overschakelen door op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken.

Je kunt maximaal 28 dingen verzamelen. Als je een 29ste voorwerp oppakt, komt dat in de plaats van het 28ste.

OBJETS POUVANT ETRE UTILISES A L'ECRAN DE LA CARTE DU MONDE



Les objets que tu peux obtenir dans la maison de Toad ou en vainquant les frères marteaux peuvent être utilisés à l'écran de la carte du monde. Tu ne peux utiliser qu'un seul article à la fois. Lorsque tu te trouves à l'écran de la carte du monde, appuie sur le bouton B pour voir affichés les objets que tu possèdes. (Ils seront affichés dans la boîte au bas de l'écran.)

Utilise la ✚ manette multidirectionnelle pour diriger le curseur sur l'objet choisi et appuie sur le bouton A pour le rendre actif. Si tous les objets que tu possèdes occupent plus qu'un écran, utilise la ✚ manette multidirectionnelle pour passer d'un écran à l'autre.

Tu peux obtenir 28 objets au total. Si tu ramasses un 29ième objet, il prendra la place du 28ième.

Superchampignon (Super Mushroom)
Verandert Mario in Super Mario.

Super-champignon
Change Mario en Super Mario.

Vuurbloem (Fire Flower)
Verandert Mario in Vuur-Mario.

Fleur de feu
Change Mario en Mario Féroce.

Superblad (Super Leaf)
Verandert Mario in Wasbeer Mario.

Super-feuille
Change Mario en Mario Raton-laveur.

Kikvorspak (Frog Suit)
Verandert Mario in Kikvors Mario.

Costume de grenouille
Change Mario en Mario Grenouille.

Tanooki-pak (Tanooki Suit)
Verandert Mario in Tanooki Mario.

Costume de Tanooki
Change Mario en Mario Tanooki.

Jugem's Wolk (Jugem's Cloud)
Hiermee kun je door een actiebeeld gaan zonder er te spelen.

Nuage passager
Permet de sauter une scène d'action.

Toverleugel (Magic Wing)
Je kunt door een actiescherm vliegen totdat je een vijand tegenkomt.

Aile magique
Permet de voler dans une scène d'action jusqu'à l'arrivée d'un ennemi.

Sterreman (Starman)
Bij het begin van een actie-beeld ben je korte tijd onoverwinnelijk.

Personnage-étoile
Au début d'une scène d'action, Mario est invincible pendant un court laps de temps.

Hamer (Hammer)
Om in het kaartscherm keien kapot te slaan.

Marteau
A l'écran de la carte du monde, permet de briser les rochers.

Muziekdoos (Music Box)
Je kunt de Hammer Broers en anderen op de kaart in slaap laten vallen.

Boîte à musique
A l'écran de la carte du monde, endort les frères marteaux et d'autres ennemis.

Toverfluit (Masic Whistle)
Hierover is weinig bekend. Probeer er achter te komen.

Sifflet magique
On en sait bien peu sur le sifflet magique. Essaie de le trouver pour en savoir plus!

Anker (Anchor)
Hiermee kun je de luchtschepen tegenhouden.

Ancre
Peut arrêter les vaisseaux spaciaux dans leur course.

"Tjongejonge, Mario heeft heel wat achter de hand... Ik hoop maar dat we hem kunnen tegenhouden!"

"Wow! Mario a tout plein de nouveaux trucs... J'espère qu'on pourra l'arrêter!"

HET FORT

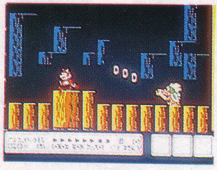
Dit is het laatste fort in Wereld 1. De koning is door één van Bowser's kinderen omgetoverd. Jij moet de koninklijke toverstaf terughalen!

Dit is de bewaker van Wereld 1. Spring drie keer op zijn hoofd om hem te verslaan. Lukt dat je niet, dan zal het luchtschip naar een andere plek op de kaart vliegen. Ga het achterna en daag hem opnieuw uit!

Als je hem verslaat krijg je de toverstaf en kun je de koning weer zijn menselijke gestalte geven. Daarna moet je naar Wereld 2.

FORTERESSE

Celle-ci est la forteresse finale du monde 1. Un des enfants de Bowser a transformé le roi en animal. Tu dois récupérer le sceptre royal.

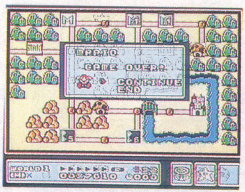


Voici le gardien du monde 1. Tu dois lui sauter sur la tête trois fois pour le vaincre. Si tu ne réussis pas à en venir à bout, le vaisseau spacial se déplacera ailleurs sur l'écran de la carte du monde. Poursuis-le et affronte-le à nouveau.

Quand tu vaincs le gardien, tu obtiens le sceptre royal et tu peux redonner au roi son apparence initiale. Tu passes ensuite au monde 2.

SPEL OVER

Als je al je Mario's hebt verloren, zie je "game over" op het scherm. Kies dan met de vierpuntsdruktoets voor CONTINUE of END en druk op de STARTKNOP.



Kies je voor CONTINUE
Het spel begint weer aan het begin van de wereld waarin je was.

* Je mag al je voorwerpen behouden.
* Alle doorgangsvakken worden weer actiebeeld-vakken.
* Als je het Mini-Fort hebt vernietigd, blijft dat ook zo.

Kies je voor END

* Je gaat terug naar Wereld 1.

FIN DE LA PARTIE

Si tu perds tous tes Marios, l'écran GAME OVER apparaît. Utilise la ✚ manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur vers CONTINUE pour continuer la partie ou vers END pour la terminer et appuie ensuite sur le bouton START pour entrer ta commande.

Si tu choisis CONTINUE
La partie recommence au début du monde dans lequel tu te trouvais lorsqu'elle s'est terminée.

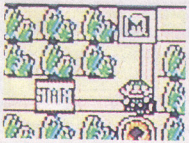
* *Tu gardes tous tes objets.*
* *Tous les tableaux de libération redeviennent des panneaux de scènes d'action.*
* *Si tu as détruit la mini-forteresse, elle restera détruite.*

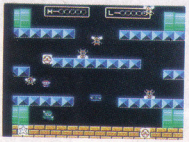
Si tu choisis END

* *Tu retournes au monde 1.*

HOE JE HET SPEL MET 2 SPELERS SPEELT

In het spel voor twee spelers is speler 1 (met controller 1) Mario en speler 2 (met controller 2) Luigi. Speler 1 en speler 2 wisselen elkaar af in de achtereenvolgende acties. Ze kunnen zelf kiezen of ze willen samenwerken of tegen elkaar willen spelen. Als een speler zich samen met de andere in dezelfde ruimte op de kaart bevindt, kun je door op de A Knop te drukken overschakelen naar de stand voor het gevecht voor twee spelers.





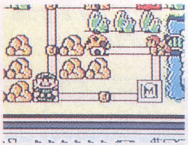
Als één van de spelers in de gevechtsstand een vuiststoot van onderen krijgt, springt er (net als in Mario Bros.) een kaart van die speler omhoog. Zo kun je je tegenstander een kaart ontfutselen en kaarten zien kwijt te raken die je niet wilt. In de gevechtsstand wordt de verliezer teruggezet naar de plek waar het gevecht heeft plaatsgevonden. De winnaar kan het spel gewoon vervolgen. In de stand voor twee spelers kun je geen van je extra spelers verliezen (zelfs niet als je door een vijand wordt geraakt).

PROCEDURES DE JEU - PARTIE A 2 JOUEURS

Pour les parties à 2 joueurs, le joueur 1 (manette 1) est Mario. Le joueur 2 (manette 2) est Luigi. Les joueurs libèrent les tableaux de scènes d'action à tour de rôle. Les joueurs peuvent choisir de coopérer ou de s'affronter. Si les joueurs se retrouvent au même endroit sur la carte, le mode de combat à deux joueurs (illustré ci-dessous) peut être appelé en appuyant sur le bouton A.

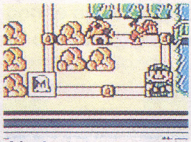
Au mode de combat (comme pour le jeu Mario Bros.), quand un joueur est frappé par en-dessous par l'autre joueur, une des cartes du joueur agressé surgit. Ainsi, le joueur agresseur peut "voler" les cartes du joueur agressé ou simplement s'en débarasser. Au mode de combat, le joueur qui tire de l'arrière est relégué sur les lieux du combat. Le joueur qui mène peut continuer la partie de son côté.

Au mode de combat à 2 joueurs, les joueurs supplémentaires ne peuvent pas être éliminés (même s'ils sont frappés par un ennemi).

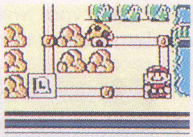


Luigi begint een gevecht met Mario

Luigi se prépare à engager la bataille avec Mario.



Als Luigi wint...
Si Luigi gagne...



Als Mario wint...
Si Mario gagne...

HOE JE HET SPEL "MARIO BROS." SPEELT

Spiny, Crab, Fighter Fly en anderen komen de een na de ander uit de pijpen gekropen. Bij dit spel moet je deze vijanden met een vuiststoot van onderen op hun rug zien te krijgen en ze dan wegschoppen. Als ze op hun rug liggen, kunnen ze even niet bewegen. Maar laat je een tegenstander te lang zo liggen, dan staat hij weer op en is hij nog kwader! Als je tegen de POW slaat kun je alle vijanden op de verdieping waar je bent in één keer neerslaan.

* De POW verdwijnt als er drie keer tegen geslagen is. Als er in totaal vijf tegenstanders zijn verslagen, wint de speler. Word je door een vijand aangeraakt, dan verlies je.

Spiny/*Spiny*

Krab/*Crabe*

Fighter Fly
Mouche de combat

POW/*POW*

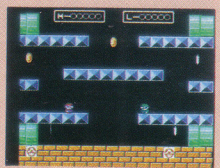
COMMENT JOUER LE JEU DE "MARIO BROS."

L'un après l'autre, Spiny, Crabe et Mouche de combat sortent des tuyaux. L'objectif du jeu est de renverser ces ennemis par un uppercut (coup de poing par en-dessous) et ensuite de les chasser d'un coup de pied. Lorsque les ennemis sont renversés, ils sont immobilisés un moment. Si un ennemi est laissé renversé trop longtemps, il parviendra à se retourner et voudra se venger! D'un seul coup de poing au POW, tu peux retourner tous les ennemis qui se trouvent sur le plancher.

** Le POW disparaît après avoir été frappé trois fois. Quand tu as battu 5 ennemis, tu gagnes. Si tu es touché(e) par un ennemi, tu perds.*

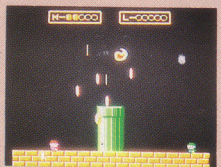
In de stand voor twee spelers zijn er nog drie soorten spellen (willekeurig gekozen).

Au mode de combat à 2 joueurs, il y a trois sortes de jeux (choisis au hasard.)



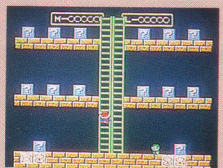
De eerste die vijf munten heeft wint.

Le premier à obtenir 5 pièces de monnaie gagne.



Ontwijk de vlammen... pak de munten!

Évite les flammes... ramasse les pièces de monnaie.



In de blokken zijn vijf munten verborgen.

5 pièces de monnaie sont cachées dans les blocs.

SPEL OVER IN DE STAND VOOR 2 SPELERS

Als het spel in de stand voor twee spelers voor één van hen voorbij is, zie je op het scherm "Game Over". Kies CONTINUE of END met behulp van de vierpuntsdruktoets en druk daarna op de STARTKNOP.

Kies je CONTINUE

Het spel begint weer bij het begin van de wereld waarin je was. Alle doorgangsvakken veranderen weer in actiebeelden.

Kies je END

De andere speler gaat door met het spel.

FIN DE LA PARTIE EN MODE DE COMBAT A 2 JOUEURS

Au mode de combat à 2 joueurs, lorsqu'un joueur a été éliminé, l'écran GAME OVER apparaît. Utilise la ✚ manette multidirectionnelle pour diriger le curseur vers CONTINUE pour continuer la partie ou vers END pour la terminer et appuie ensuite sur le bouton START pour entrer ta commande.

Si tu choisis CONTINUE

La partie commencera au début du monde où tu te trouvais lorsqu'elle s'est terminée et tous les tableaux de libération redeviendront des panneaux de scènes d'action.

Si tu choisis END

L'autre joueur continuera de jouer seul.

DE ACHT KONINKRIJKEN / LES HUIT ROYAUMES

Laten we de acht koninkrijken van de Champignon-Wereld eens gaan bekijken. Elk ervan is zonder meer uniek... en vaak zo mooi dat je soms vergeet dat je tegen de boosaardige Bowser aan het strijden bent. Blijf op je hoede! In de Champignon-Wereld kan van alles gebeuren.

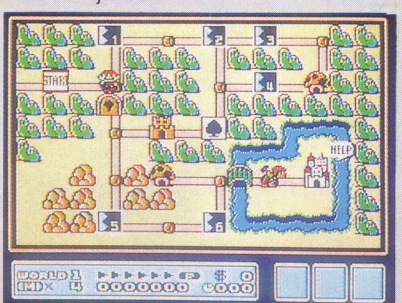
Jetons un coup d'oeil sur les 8 royaumes qui forment le Monde des Champignons. Chacun d'eux est unique et souvent si beau que tu oublieras la raison de ta présence en ces lieux divins. Attention! Bowser n'oublie pas, lui. Tout peut arriver dans le Monde des Champignons.

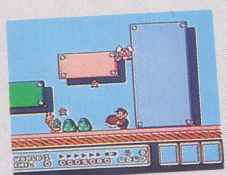
Wereld 1 Grasland

Hier begint Mario zijn reis. Bij elke beweging word je bedreigd door vele hellingen en nieuwe vijanden.

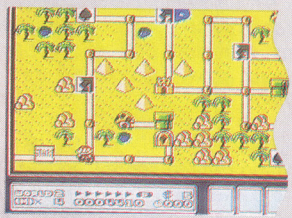
Monde 1 Pays-vert

C'est ici que Mario débute son expédition. De nombreuses pentes et de nouveaux ennemis surveillent tes moindres gestes.



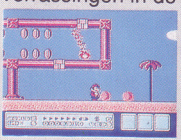


Wereld 2 Woestijnland
Monde 2 Pays-désert

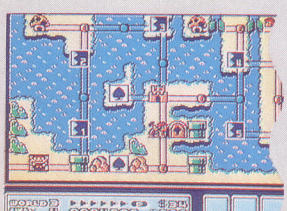


Pas op! De woestijn heeft heel wat uitgeputte reizigers opgeslokt. Kijk uit voor het drijfzand en wees voorbereid op onaangename verrassingen in de piramide.

Sois prudent(e)! Le désert a eu le dernier mot sur grand nombre de voyageurs avertis. Méfie-toi des sables mouvants et des vilains tours de la pyramide.



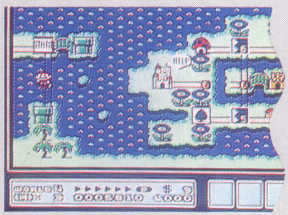
Wereld 3 Waterland
Monde 3 Pays-d'eau



Deze wereld is helemaal nat! Alleen een topzwemmer komt er doorheen. Doe je best om een Kikvorspak te vinden, want daar zal je heel veel plezier van hebben.

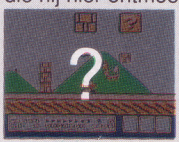
Ce monde est tout mouillé! Seul un(e) grand(e) nageur(se) pourra en sortir. Essaie de trouver un costume de grenouille, ça t'aidera énormément.

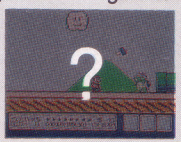
Wereld 4 Reuzeland
Monde 4 Pays-gros



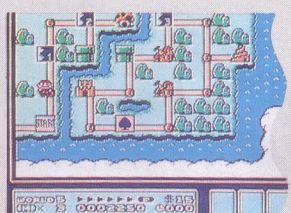
In deze wereld is werkelijk alles reusachtig groot: de bergen, de rivieren, het terrein en zelfs de vijanden. Ook Super Mario is hier klein vergeleken met de reuzen die hij hier ontmoet.

Dans ce monde, tout - les montagnes, les fleuves, les terres, même les ennemis - est gros. Même Super Mario est petit comparativement aux géants de l'endroit.



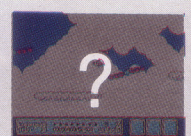


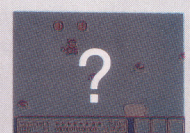
Wereld 5 Luchtland
Monde 5 Pays-ciel



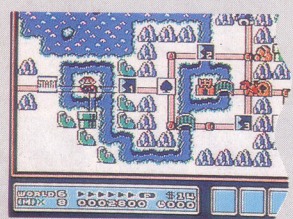
Luchtland heeft heel wat moeilijke stukken. Het vermogen van Wasbeer Mario om te vliegen komt hem hier goed van pas.

Le Pays-ciel pose bien des problèmes. Les aptitudes à voler de Mario Raton-laveur lui seront très utiles ici.



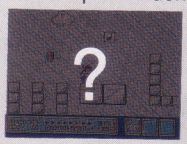


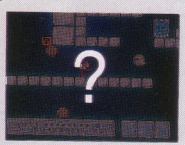
Wereld 6 IJsland
Monde 6 Pays-gel

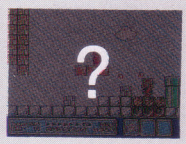


Alles is glad in IJsland. Beweeg je dus voorzichtig voort. Dit is een GROTE wereld. Je kunt er een aantal interessante voorwerpen vinden.

Tout est glissant au Pays-gel. Avance lentement. Ce monde est "COOL", tu pourrais y trouver des objets plutôt intéressants.



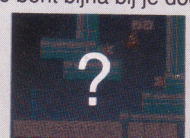


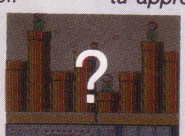


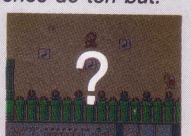
Wereld 7 Pijpenland
Monde 7 Pays-tuyau

Zowel links als rechts zie je alleen maar een doolhof van pijpen! Als er zoveel pijpen om je heen zijn, zal er ook heel wat plantenleven zijn om te proberen Mario tegen te houden. Maar verlies de moed niet, want je bent bijna bij je doel.

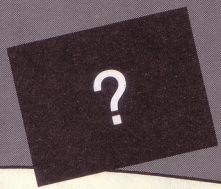
A gauche, à droite, en bas, en haut... que des tuyaux! Avec autant de tuyaux, il y a sûrement tout plein de plantes piranhas qui tenteront de ralentir Mario. Ne te décourage pas, tu approches de ton but!

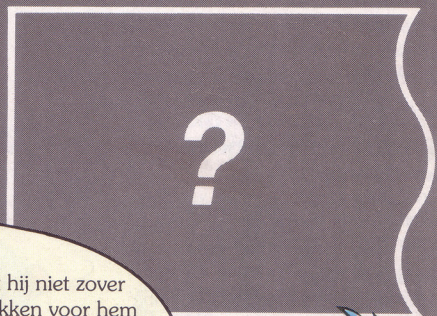






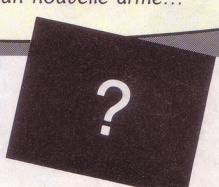
Wereld 8 Duisterland
Monde 8 Pays-noir





"Hoe ver kan Mario komen? Ik hoop maar dat hij niet zover komt. Pappa heeft heel wat ingewikkelde valstrikken voor hem in Duisterland gezet. Ik heb zelfs iets gehoord over een nieuw wapen waarmee hij bezig is."

"Jusqu'où Mario se rendra-t-il? Pas jusqu'ici j'espère. Para l'attend avec son lot de trucs compliqués. Il semble même qu'il prépare un nouvelle arme..."



DE FIGUREN / LES PERSONNAGES

Er hebben zich heel wat nieuwe figuren bij Bowser en zijn schildpaddenbende aangesloten. Met deze informatie over je nieuwe tegenstanders ben je goed voorbereid.

Une foule de nouveaux personnages s'est jointe à Bowser et à sa tribu de tortues. Avec l'information qui suit sur ces nouveaux ennemis, tu seras bien préparé(e).

Vijanden boven de grond

Para-Goomba

Een nieuwe vliegende versie van een bekende oude vijand. Als je op hem springt verliest hij zijn vleugels.

Micro-Goombas

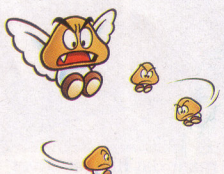
Dit zijn de kinderen van Para-Goomba die zich aan Mario vastklampen. Je raakt ze alleen maar kwijt door heel snel achter elkaar op de A Knop te drukken.

Para-kevers (Para-Beetles)

Mario kan bovenop deze vliegende kevers meevliegen.

Vuurslang (Firesnake)

Een bewegende keten van vuurballen die door allerlei dingen heen kan gaan om bij Mario te komen.



Ennemis aériens

Para-Goomba

Une nouvelle version volante d'un vieil habitué. Si tu sautes dessus, il perd ses ailes.

Micro-Goombas

Ces enfants des Para-Goomba s'accrocheront à Mario. La seule façon de les décoller, c'est en apuyant sur le bouton A de façon répétitive.

Para-scarabées

Mario peut les chevaucher.

Serpent de feu

Une chaîne mouvante de boules de feu qui est prête à passer au travers de bien des difficultés pour atteindre Mario.

Vuur-Chomp (Fire Chomp)
Een zwarte bal die gevolgd wordt door een vuurketen waaruit vuurballen op Mario afschieten. Kijk uit, want die kunnen ontploffen!

Ketting-Chomp (Chain Chomp)
Hoewel Chain Chomp met een ketting aan een blok vast zit, is hij een gevaarlijke vijand. Alleen onze onoverwinnelijke Mario kan hem verslaan.

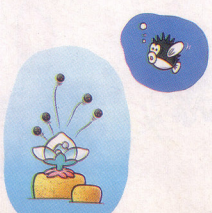
Vijanden in het water

Bloober en zijn kinderen
Bloober zwemt met zijn kinderen onder water. Hij heeft een familielid, Scattering Bloober, wiens kinderen alle kanten opschieten.

Jelectro
Zo'n electrische kwal kan overal in de zee stil ronddrijven om Mario dwars te zitten. Ze zijn onverslaanbaar!

Cheep-cheep
Deze gestekelde vis die in zee zwemt zal proberen Mario tegen te houden.

Lava Lotus
Een kunstbloem die groeit en bloeit in de diepten van de zee. Pas op voor de lavaballen die hij op je loslaat.



Bouchée de feu
Un boulet noir suivi d'une chaîne de feu qui crache des balles de feu à Mario. Attention! Ces balles peuvent exploser!

Bouchée enchaînée
Bien qu'elle soit enchaînée à un bloc, Bouchée enchaînée est plutôt déchaînée. Seul Mario invincible peut la vaincre.

Ennemis marins

Bulle et ses petits
Bulle et ses petits nagent sous l'eau. Les petits de son cousin Bulle de bain bondissent dans toutes les directions.

Méduselectrique
Cette méduse électrique attend patiemment et silencieusement l'arrivée de Mario. Elle est invicible.

Pâchère-pâchère
Nageant dans la mer, ce petit poisson épineux essaiera de bloquer le passage à Mario.

Lava Lotus
Une fleur artificielle qui pousse et fleurit dans les profondeurs de la mer. Méfie-toi des balles de lave qu'elle projette.

Ondergrondse vijanden

Buzzy Beetle

Hij is weer terug. Dit keer kan hij tegen het plafond lopen.

Spike

Spike is gewoonlijk kalm. Maar als hij Mario eenmaal ziet gaat hij ballen met scherpe punten naar hem gooien. Soms verschijnt Spike ook boven de grond.

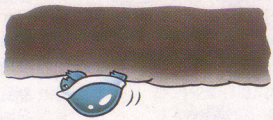
Bomb-omb

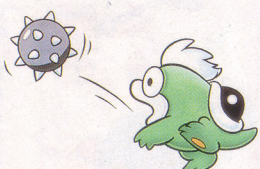
Zolang hij loopt lijkt Bomb-omb heel aardig. Maar wees uiterst voorzichtig als hij begint te knipperen, want dan ontploft hij waarbij hij alles om zich heen verwoest.

Vijand in een Luchtschip

Rocky Wrench

Rocky is een schildpad die er een beetje als een mol uitziet. Hij zal steeds onverwacht verschijnen en moersleutels naar Mario gooien.





Ennemis souterrains

Scarabée bourdonnant

Il est de retour! Et cette fois, il peut marcher au plafond.

Crampon

Crampon est plutôt "relax" malgré son nom. Mais lorsqu'il voit Mario, il lui lance des balles à crampons. Crampon sort parfois de terre.

Bob-omb

Tant qu'il marche, Bob-omb est mignon. Mais quand il clignote, attention! Il explosera détruisant tout autour de lui.

Ennemi du vaisseau spacial

Cléo la clé

Cléo est une tortue qui ressemble un peu à une taupe. Elle apparaît sans avertir et lance des clés anglaises à Mario.

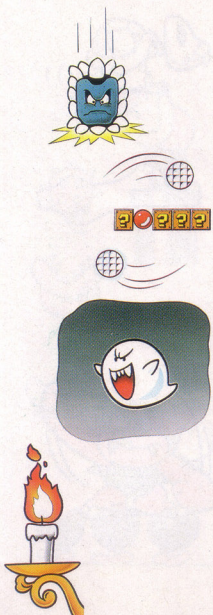
Vijanden in het Fort

Thwomp
Als Mario te dicht bij hem komt, zal Thwomp proberen hem te vernietigen. Omdat Thwomp met doorns overdekt is kan Mario hem niet aanraken.

Rotodisc
Draait in het rond en maakt het Mario daardoor erg moeilijk zich in de juiste richting te bewegen.

"Boo" Diddly
Boo is veel te verlegen om iemand recht in de ogen te kijken. Maar als je je omdraait...

Hot Foot
Gewoonlijk blijft Hot Foot op een brandende kaars zitten. Maar als Mario dichtbij hem komt, gaat Hot Foot achter hem aan.



Ennemis de la forteresse

Les Cornifleux
Si Mario s'approche d'un Cornifleux, le cornifleux essaiera de l'écraser. Comme les Cornifleux sont couverts de cornes, Mario doit éviter de s'y frotter car qui s'y frotte...

Rotodisque
Tournent autour du chemin et rendent la vie difficile à Mario.

"Boo" deur
Boo est trop bête pour regarder le monde en face. Mais quand le monde se retourne...

Laflamme
Habituellement, Laflamme reste sur sa chandelle. Mais si Mario s'en approche, Laflamme le poursuivra.

Dry Bones
Een schildpad-mummie? Hoe vaak je ook op hem springt, hij komt steeds weer tot leven.

Ossec
Une tortue mommifiée? On a beau lui sauter dessus autant comme autant, elle résiste à toutes les attaques.

Stretch
Een spook dat iedereen die langs komt onder de vloer opwacht.

Flexcible
Un fantôme qui se cache sous le plancher en attendant sa cible.

De Leider van het Mini-Fort

Boom Boom
Dit is de Leider van het Mini-Fort. Boom Boom vliegt met zwaaiende armen op Mario af. Mario moet drie keer op Boom Boom springen om hem te verslaan. Maar pas op, want elke keer als iemand op hem springt wordt Boom Boom sneller.

Le gardien de la mini-forteresse

Boum Boum
Boum Boum se précipite avec ses grands bras ballants. Mario doit sauter 3 fois sur Boum Boum pour le vaincre. Défi difficile puisque Boom Boom prend de la vitesse quand on lui saute dessus.

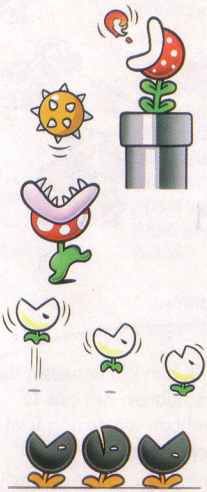
De Piranha-Planten

Venus Fire Trap
Deze piranha-plant spuugt met vuurballen in verschillende grootten die erg gevaarlijk zijn.

Ptooie
Deze bloemen blazen ballen met scherpe punten uit hun mond. Er zijn soorten die kunnen lopen en ook soorten die in de pijpen leven.

Lopende Piranha's (Walking Piranas)
Deze kleine bloemen springen op als Mario langs loopt. Sommigen kunnen zich voortbewegen.

Munchers
Munchers wachten Mario heel rustig op. Ze zijn onoverwinnelijk, dus hebben ze geen last van aanvallen.



Les plantes piranhas

Atre la folâtre
Cette plante pirahna crache des balles de feu de divers formats mais toutes aussi dangereuses les unes que les autres.

Les Cramponnes
Ces fleurs soufflent des balles à crampons. Elles sont nomades ou sédentaires vivant dans les tuyaux.

Les Piranhas marchantes
Ces petites fleurs sautent quand Mario arrive à proximité. Certaines d'entre elles se déplacent.

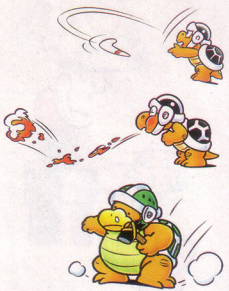
Les Friandes
Les friandes attendent calmement Mario. Elles sont absolument invincibles.

De Hamer-Broers (Hammer Brothers)

Boemerang-Broers (Boomerang Brothers)
Zij beschikken over boemerangs in plaats van hamers. Ze kunnen twee boemerangs tegelijk gooien.

Vuur-Broers (Fire Brothers)
Deze schieten vuurballen op Mario af.

Moker-Broers (Sledge Brothers)
Als de Sledge Brothers springen, schudt de aarde. Ze gooien ook met mokers. Probeer op te springen als de Sledge Brothers de grond raken. Doe je dat niet, dan verliest Mario zijn evenwicht.



Les frères marteaux

Les frères boomerang
Ils ont troqué leurs marteaux pour des bommerangs et peuvent les lancer tous les deux à la fois.

Les frères de feu
Ils lancent des balles de feu à Mario.

Les frères forgerons
Ils font trembler le sol quand ils sautent. Ils lancent leurs marteaux. Pour ne pas perdre pied, Mario doit sauter quand les frères forgerons atterrissent.

"Opwindend spel, nietwaar? Ik ben blij te weten dat we zulke sterke medestanders hebben om ons te helpen. Maar behalve deze hebben we er nog veel meer. Niet aan Mario vertellen, hoor!"

"Plutôt excitant comme jeu, n'est-ce pas? Je suis content d'apprendre que nous avons autant d'ennemis redoutables pour nous contrecarrer. D'autres types nous prêtent main forte… mais ne le dis pas à Mario."

Aan de Spelers van Mario
Hartelijk dank voor het kopen van Super Mario Bros. 3. We hebben onze uiterste best gedaan om dit spel nog leuker te maken dan Super Mario Bros. 1 en 2. Behalve de actiebeelden is er nu ook een Wereldkaart waarop je je vorderingen kunt volgen en een nieuwe versie voor twee spelers. In Super Mario Bros. 3 vind je bovendien nog veel meer verborgen dingen dan in de eerste twee spellen van deze reeks. Daarom denken we dat je het nog veel boeiender zult vinden. Veel plezier!

Met vriendelijke groet,
Mario's helpers

Aux joueurs de Mario:
Merci d'avoir choisi Super Mario Bros. 3. Nous avons travaillé dur pour mettre au point un jeu encore meilleur que Super Mario 1 et 2. En plus des scènes d'action, nous avons ajouté une carte du monde qui te permet de vérifier où tu en es et de jouer un nouveau jeu à 2 joueurs. Dans Super Mario Bros. 3, tu trouveras beaucoup plus de choses cachées que dans les deux premiers jeux de la série. Nous croyons aussi que tu trouveras Super Mario encore plus excitant que les précédents. Amuse-toi bien!

Cordialement,
Le personnel de Mario

Français

⚠ ATTENTION ⚠

NE PAS UTILISER AVEC UN TÉLÉVISEUR À PROJECTION PAR TRANSPARENCE

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

S T 10722

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON